

DERWENT-ACC-NO: 2002-212442
DERWENT-WEEK: 200227
COPYRIGHT 1999 DERWENT INFORMATION LTD

TITLE: Music network registration management system performs electronic voting contest by delivering stored ornamental music data to customer terminals through communication network, for rating the stored music data

PATENT-ASSIGNEE: CYBER CONNECTION JAPAN KK[CYBEN]

PRIORITY-DATA: 2000JP-0230108 (July 31, 2000)

PATENT-FAMILY:

PUB-NO	PUB-DATE	LANGUAGE	PAGES	MAIN-IPC
JP 2002041826A	February 8, 2002	N/A	015	G06F 017/60

APPLICATION-DATA:

PUB-NO	APPL-DESCRIPTOR	APPL-NO	APPL-DATE
JP2002041826A	N/A	2000JP-0230108	July 31, 2000

INT-CL (IPC): G06F017/60; G07F017/00 ; G10K015/02

ABSTRACTED-PUB-NO: JP2002041826A

BASIC-ABSTRACT: NOVELTY - A server delivers the stored ornamental music data to customer terminals (1-1 - 1-n) through a communication network (2), to perform electronic voting contest for rating the stored music data.

USE - Music network registration management system.

ADVANTAGE - The stored music data are rated effectively based on the responses from the customer terminals.

DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows the music network management system. (Drawing includes non-English language text). Customer terminals 1-1 - 1-n, Communication network 2 .

CHOSEN-DRAWING: Dwg.1/14

TITLE-TERMS: MUSIC NETWORK REGISTER MANAGEMENT SYSTEM PERFORMANCE
ELECTRONIC VOTE CONTEST DELIVER STORAGE ORNAMENT MUSIC DATA CUSTOMER
TERMINAL THROUGH COMMUNICATE NETWORK RATING STORAGE MUSIC DATA

DERWENT-CLASS: P86 T01 T05
EPI-CODES: T01-J05A; T05-H05;
SECONDARY-ACC-NO: No

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-41826

(P2002-41826A)

(43) 公開日 平成14年2月8日(2002.2.8)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード ⁷ (参考)
G 0 6 F 17/60	3 0 2	G 0 6 F 17/60	3 0 2 E 5 B 0 4 9
	1 4 8		1 4 8
	1 7 0		1 7 0 A
	3 1 4		3 1 4
G 0 7 F 17/00		G 0 7 F 17/00	B

審査請求 有 請求項の数10 O L (全 15 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2000-230108(P2000-230108)

(22) 出願日 平成12年7月31日(2000.7.31)

(71) 出願人 500353716

サイバーコネクション・ジャパン株式会社
東京都豊島区目白4丁目1番20号 都市研
ビル3階

(72) 発明者 松田 裕視

東京都豊島区目白4丁目1番20号 都市研
ビル3階 サイバーコネクション・ジャパ
ン株式会社内

(74) 代理人 100088041

弁理士 阿部 龍吉 (外7名)

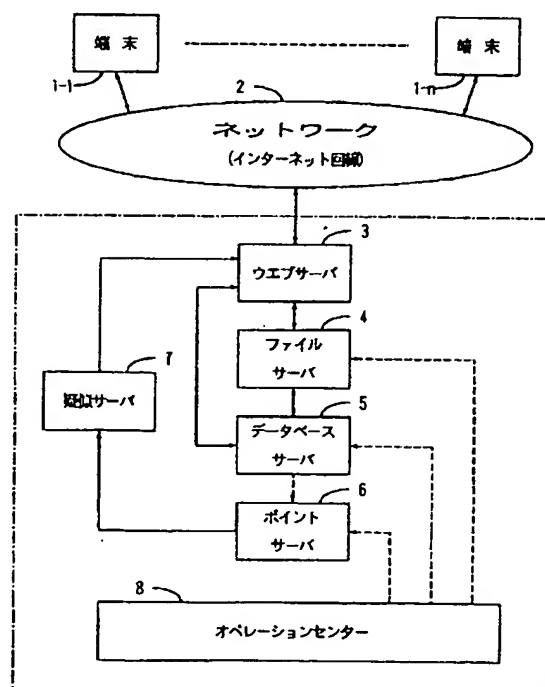
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 楽曲ネット登録管理システム

(57) 【要約】

【課題】 優れた楽曲・演奏を世にだし、マーケティングすることを含む柔軟且つ多様性のあるシステムを提供する。

【解決手段】 サーバ4に楽曲データを登録し通信ネットワーク2を介して顧客端末1-1～1-nに提供する楽曲ネット登録管理システムであって、有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にしたダウンロード用楽曲データと有料のダウンロード用楽曲データを鑑賞可能にした配信用楽曲データとを登録して管理するサーバ3～6を有し、有料又は無料によりダウンロード用楽曲データを顧客端末1-1～1-nにダウンロードして販売を行うと共に、配信用楽曲データを顧客端末に配信して電子投票によりコンテストを行う。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 サーバに楽曲データを登録し通信ネットを介して顧客端末に提供する楽曲ネット登録管理システムであって、少なくとも楽曲データを登録して管理し当該楽曲データを顧客端末に配信して電子投票によりコンテストを行うサーバを有し、顧客端末から前記楽曲データを試聴して電子投票によるコンテストを行うことを特徴とする楽曲ネット登録管理システム。

【請求項2】 サーバに楽曲データを登録し通信ネットを介して顧客端末に提供する楽曲ネット登録管理システムであって、有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にしたダウンロード用楽曲データと有料のダウンロード用楽曲データを鑑賞可能にした配信用楽曲データとを登録して管理するサーバを有し、有料又は無料により前記ダウンロード用楽曲データを顧客端末にダウンロードして販売を行うと共に、前記配信用楽曲データを顧客端末に配信して電子投票によるコンテストを行うことを特徴とする楽曲ネット登録管理システム。

【請求項3】 前記コンテストは、参加対象とされた配信用楽曲データをランダムに選択して顧客端末に配信し、前記電子投票を受け付けることを特徴とする請求項1又は2記載の楽曲ネット登録管理システム。

【請求項4】 前記コンテストは、前記電子投票を点数で受け付け、一定期間における得点を集計して総得点にしたがってランキング出力することを特徴とする請求項3記載の楽曲ネット登録管理システム。

【請求項5】 前記コンテストは、トーナメント形式で対戦する2曲の前記配信用楽曲データを顧客端末に配信し、前記電子投票を受け付けることを特徴とする請求項1又は2記載の楽曲ネット登録管理システム。

【請求項6】 前記コンテストは、一定期間における前記電子投票の勝ち負けで勝ち抜きを行うようにしたことを特徴とする請求項5記載の楽曲ネット登録管理システム。

【請求項7】 各種の顧客会員に関する情報を登録して管理するデータベースサーバを有し、前記配信用楽曲データを配信する顧客端末は、前記データベースで管理された各種の顧客会員の顧客端末であることを特徴とする請求項3又は5記載の楽曲ネット登録管理システム。

【請求項8】 サーバに楽曲データを登録し通信ネットを介して顧客端末に提供する楽曲ネット登録管理システムであって、少なくとも有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にした楽曲データを登録して管理するサーバを有し、有料又は無料により前記楽曲データを顧客端末にダウンロードして販売を行うと共に、前記有料の楽曲データの販売に際しては、決済手段のページヘリンクして料金の決済を行って販売を行うようにしたことを特徴とする楽曲ネット登録管理システム。

【請求項9】 サーバに楽曲データを登録し通信ネットを介して顧客端末に提供する楽曲ネット登録管理システムであって、少なくとも有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にした登録するための登録用楽曲データ及び販売用楽曲データを管理するサーバを有し、顧客端末より前記登録用楽曲データを前記サーバにアップロードし、有料又は無料により前記販売用楽曲データを顧客端末にダウンロードして販売を行うと共に、有料による楽曲データアップロードの場合及び有料による楽曲データの販売の場合には、決済手段のページヘリンクして料金の決済を行って販売を行うようにしたことを特徴とする楽曲ネット登録管理システム。

【請求項10】 前記決済手段として、ポイント口座を登録し、該ポイント口座においてポイントに換算して管理することを特徴とする請求項2、8又は9記載の楽曲ネット登録管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、サーバに楽曲を登録し通信ネットを介して顧客端末に提供する楽曲ネット登録管理システムに関する。

【0002】

【従来の技術及び発明が解決しようとする課題】音楽の素質・素養があり、自立・独立を志し努力もしながら、音楽のみで生活できていない草の根の音楽家の数は相当数にのぼる。しかし、楽曲の流通は、一般に大手レコード会社によってプロモートされるほんの一握りにすぎない。したがって、このような機会に出会うかどうか、運や出会いに左右され、音楽の素質・素養があり、自立・独立を志し努力をしても、等しくチャンスを与えられているわけではない。

【0003】

【課題を解決するための手段】本発明は、上記課題を解決するものであって、優れた楽曲・演奏を世にだし、マーケティングすることを含む柔軟且つ多様性のあるシステムを提供することにより、音楽家が自分自身を自由に表現し、人々が感動する楽曲の創作・演奏に専念し、アカンタビリティのある納得のいく結果の獲得チャンスを継続的・スピーディに提供できるようにし、楽曲の流通、音楽家の育成事業の活性化を図るものである。

【0004】そのために本発明は、サーバに楽曲データを登録し通信ネットを介して顧客端末に提供する楽曲ネット登録管理システムであって、少なくとも楽曲データを登録して管理し当該楽曲データを顧客端末に配信して電子投票によりコンテストを行うサーバを有し、顧客端末から前記楽曲データを試聴して電子投票によるコンテストを行うことを特徴とし、有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にしたダウンロード用楽曲データと有料のダウンロード用楽曲データを鑑賞可能にした配信用楽曲データとを登録して管理す

るサーバを有し、有料又は無料により前記ダウンロード用楽曲データを顧客端末にダウンロードして販売を行うと共に、前記配信楽曲データを顧客端末に配信して電子投票によるコンテストを行うことを特徴とするものである。

【0005】前記コンテストは、参加対象とされた配信楽曲データをランダムに選択して顧客端末に配信し、前記電子投票を点数で受け付け、一定期間における得点を集計して総得点にしたがってランキング出力し、前記コンテストは、トーナメント形式で対戦する2曲の前記配信楽曲データを顧客端末に配信し、前記電子投票を受け付け、一定期間における前記電子投票の勝ち負けで勝ち抜きを行うようにし、各種の顧客会員に関する情報を登録して管理するデータベースサーバを有し、前記配信楽曲データを配信する顧客端末は、前記データベースで管理された各種の顧客会員の顧客端末であることを特徴とするものである。

【0006】また、サーバに楽曲データを登録し通信ネットワークを介して顧客端末に提供する楽曲ネット登録管理システムであって、少なくとも有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にした楽曲データを登録して管理するサーバを有し、有料又は無料により前記楽曲データを顧客端末にダウンロードして販売を行うと共に、前記有料の楽曲データの販売に際しては、決済手段のページへリンクして料金の決済を行って販売を行うようにしたことを特徴とし、少なくとも有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にした登録するための登録用楽曲データ及び販売用楽曲データを管理するサーバを有し、顧客端末より前記登録用楽曲データを前記サーバにアップロードし、

【0007】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面を参照しつつ説明する。図1は本発明に係る楽曲ネット登録管理システムの実施の形態を示す図であり、1-1

【0008】図1において、端末1-1~1-nは、音質を維持した状態で圧縮した例えばMP3(MPEG 1 Audio Layer 3)で楽曲をダウンロードできる各種会員のパソコンその他の顧客端末であり、ネットワーク2は、端末1-1~1-nとウェブサーバ3とを接続するインターネットなどの通信ネットであ

る。ウェブサーバ3は、ネットワーク2を介して端末1-1~1-nとの間で通信を行って、例えば端末1-1~1-nから各種会員の情報の受付、登録、照会を行い、また、端末1-1~1-nに対して楽曲の検索、配信やダウンロードによる販売、各種情報の紹介、提供等を行うものであり、楽曲ネット登録管理システムを実現するサーバである。ウェブサーバ3では、端末1-1~1-nに対して、無料ダウンロードすることができる登録楽曲(無料公開)と、クレジットカードやプリペイドマネー等を利用して有料ダウンロードすることができる登録楽曲(販売)を管理している。

【0009】ファイルサーバ4は、登録申込みのあった楽曲、審査の後登録された楽曲のデータを格納し管理するサーバである。つまり、このサーバによって有料/無料に関係なく、また、登録/未登録(未審査)に関係なく全ての楽曲が格納され管理される。データベースサーバ5は、ファイルサーバ4に格納された楽曲に関する情報のデータ、各種会員に関する情報のデータ、システムを管理する情報のデータ、その他のデータを格納し管理するサーバである。

【0010】ポイントサーバ6は、本システムを利用することにより付与される各種会員のポイント、課金等、さらには販売履歴のデータを管理するサーバであり、例えば特定の会員の口座を登録し、楽曲の登録、販売、サービス情報等の提供、享受に応じたポイントの管理、マイレージの管理を行う。疑似サーバ7は、ネットワーク2からポイントサーバ6のアクセスを阻止し、ウェブサーバ3に対してセキュリティ確保のための行動スクランブルを実行するものである。

【0011】オペレーションセンター8は、本システムを統括管理する所謂事務局であり、各種会員からの郵送やメールによる登録情報、CDやMDその他の媒体による登録申込み楽曲等を入力し、ファイルサーバ4、データベースサーバ5、ポイントサーバ6で管理するデータの設定登録、更新を行うものである。

【0012】次に、本発明に係る楽曲ネット登録管理システムによる具体的な運営について説明する。図2はパーソナルテーブルの構成例を示す図、図3は会員テーブルの構成例を示す図、図4は楽曲テーブルの構成例を示す図、図5は販売履歴テーブルの構成例を示す図であり、これらは、例えばファイルサーバで管理され、ウェブサーバ3、オペレーションセンター8により設定、更新される。

【0013】まず、当サイトは、ウェブサイトであり、ネット上で楽曲のダウンロードや配信による有償/無償の販売、情報配信、電子投票によるコンテスト(ライブバトル)などを行う。そのために、各種会員を設定して登録し、会員に応じてシステムへの参加形態、制約を付与できるようにしている。例えば楽曲の登録資格が付与される会員、コンテストへの参加資格が付与される会員

などであり、登録楽曲の有料／無料の販売は、これらの会員を含め、リスナー（一般顧客）を対象と行う。

【0014】当サイトに登場する主な人物には、少なくとも例えばリスナー、ファンクラブ会員、GIM (Grassroots Independent Musicians) 会員がいる。リスナー、ファンクラブ会員とは、例えば登録楽曲を有料／無料に応じてダウンロードし、コンテストへの電子投票、無料の楽曲登録を行うことを可能とする者である。GIM会員は、例えばリスナー、ファンクラブ会員と同様登録楽曲を有料／無料に応じてダウンロードし、コンテストへの電子投票、無料楽曲の登録を行うことを可能とし、さらに、有料の楽曲登録、その登録楽曲によるコンテストへの参加を可能とする者である。したがって、一般に、リスナー、ファンクラブ会員には、一般の音楽愛好者などが含まれ、GIM会員には、現在は音楽のみでは生活できていない草の根の音楽家の中で、音楽の素質・素養があり、努力もしている自立・独立する強固な意志を持つ者が含まれる。

【0015】上記各会員の基礎データを保持するパーソナルテーブルの構成例を示したのが図2であり、メールアドレス、氏名、住所、電話・FAX番号、会員の種別、そのID等が保持される。これに対し、会員の認証用のデータと有効期限、マイレージなどの情報を保持する会員テーブルの構成例を示したのが図3である。この中で、購入マイレージ数と獲得マイレージ数は、それぞれその会員が楽曲を有料で購入したり、特典に基づくポイントを獲得したり、使ったりしたことによりマイレージを積算した数であり、これらの合計（差）が現在のマイレージ数となる。

【0016】各会員が無料の楽曲を登録する場合には、登録費用を実費負担のもと、ミニマム登録情報として、例えばメールアドレス、電話番号、ハンドルネームを提供する。さらに、GIM会員は、有料の楽曲を登録する場合に、必要情報として、例えばメールアドレス、電話番号、ハンドルネームに加えロイヤリティ受取者（原則著作権者）、氏名、住所）を提供し、1曲宛所定のポイントを負担し、コンテストへ参加する場合に、参加量のポイントを負担する。したがって、ポイントとしては、有料の登録楽曲の売上、ヒットチャート入り、コンテストでの選抜等に応じて獲得し、有料の登録楽曲の購入に

【0017】登録楽曲の情報は、例えば図4に示す楽曲テーブルに保持され、登録楽曲がダウンロードされた販売履歴情報は、例えば図5に示す販売履歴テーブルに保持される。楽曲テーブルに保持される情報は、図4に示すようにID、有料か無料か、楽曲タイトル、MP3ファイルへのパス、試聴版ファイルへのパス、ジャンル、ミュージシャン名、テンポ、検索キーワード、曲紹介、曲に対するコメント、イメージへのパス、価格、マイレージ、ダウンロード回数、試聴回数等である。また、販

売履歴テーブルに保持される情報は、図5に示すように顧客や楽曲のID、販売日、金額、決済手段等である。

【0018】図6は本発明に係る楽曲ネット登録管理システムで用意されるトップページの表示例を示す図、図7はファイルサーバに格納される楽曲ファイルの例を示す図、図8は決済処理を行うルートを説明するための図、図9は楽曲販売の例を説明するための図、図10はコンテストの例を説明するための図、図11は電子投票画面の例を示す図である。

10 【0019】本発明に係る楽曲ネット登録管理システムで用意されるトップページは、例えば図6に示すような楽曲検索、新規登録楽曲紹介、GIMサイトエントランス、Live Battle（コンテスト）、Plug In、システム紹介などで構成される。

【0020】楽曲検索は、楽曲のタイトルを検索キーとするタイトル検索、楽曲のカテゴリを検索キーとするカテゴリ検索、注目するアーティストを検索キーとするアーティスト検索、検索結果一覧の表示とともに高度検索用フォームを表示して絞り込み検索をできるようにする楽曲高速検索が選択し、有料／無料で楽曲をダウンロードしたり、試聴できるものである。

【0021】新規登録楽曲紹介は、例えば楽曲基本情報、楽曲に対するリスナーからのコメント紹介等を行うものであり、試聴及び楽曲MP3ファイルのダウンロード方法説明ページやアーティストページ等へジャンプする。

【0022】GIMサイトエントランスは、気軽に、またiモードなどの携帯端末からも入会できるように、HN及びEメールアドレス、電話番号を項目として会員になれるようにし、会員は、このページから楽曲登録フォームの入手や登録内容変更を行い、さらには会員向けの案内や連絡も行う。

【0023】Live Battleは、オーディション及びトーナメントにより楽曲のコンテストとして、登録楽曲のランキングや勝ち抜きを行うものである。オーディションは、参加申込みのあった有料の登録楽曲からランダムに選択して配信して、その電子投票によりランキングを決定し、トーナメントは、オーディションで上位を獲得した登録楽曲について対戦形式で2曲を配信して、その電子投票により勝ち抜き勝者を決定するものである。したがって、オーディションでは、試聴会員が、試聴した楽曲を例えば10点満点で点数による電子投票を行い、トーナメントでは、試聴会員が、試聴した楽曲の2曲に勝ち負けの電子投票を行う。

【0024】これらのコンテストを一定期間にわたって行うことにより、総合得点によりランキングを決定し、総合勝点により勝者を決定する。なお、オーディションにおいて、参加楽曲からランダムに選択して配信するのは、試聴者が楽曲を選択できるようにすると、特定の楽曲に対して試聴者が意図的に電子投票を集中させること

ができるのを防ぐ意味がある。

【0025】Plug Inは、例えばページ閲覧、楽曲試聴に必要なプラグインの紹介、ダウンロード先、ダウンロード方法、インストール方法を説明し、ダウンロード先へリンクするものである。システム紹介は、本システムのホームページにリンクして各種制度の紹介等を行うものである。

【0026】上記のように本発明に係る楽曲ネット登録管理システムでは、まず、楽曲の登録をオンラインにより又は媒体で郵送等により受け付けると、その楽曲について所定の審査をした後少なくとも最低限の登録要件を満たすことを条件に登録される。そして、登録楽曲として有料/無料により販売される。また、有料の登録楽曲のうち一定の条件にしたがってエントリされた楽曲についてコンテストによりランキング/勝ち抜き楽曲が決定される。したがって、楽曲データとしては、図7に示すように登録の受け付けがなされ、登録楽曲となっていない未審査ファイルと、審査された登録楽曲ファイルに格納されたものがある。さらに登録楽曲ファイルには、コンテストで試聴に供するために用意されるストリーミングファイルと、販売で顧客端末にダウンロードするために用意されるMP3ファイルがある。

【0027】登録楽曲の販売では、顧客端末で楽曲を検索して特定の楽曲が選択されると、無料の場合には、直ちにMP3によるダウンロードが可能となるが、有料の場合には、クレジットカードやプリペイドマネー等により料金決済を行う際、例えば図8に示すようにクレジットカードであればクレジットカード会社13の決済機能をもつアウトソーシングサイトのホームページにリンクし、照合・決済を行った後MP3によるダウンロードが可能となる。また、登録口座を有しポイントによる購入を行う場合には、ファイルサーバにおいてポイントの減算が行われ、ポイントサーバがこれを見て、源データの更新が行われる。この更新した最新のポイントは、ポイントサーバから疑似サーバを通してウェブサーバに送られ、顧客端末で確認を行うことができる。

【0028】以上のような楽曲販売の処理の例をフローチャートで示したのが図9である。顧客端末において、トップページから楽曲検索を選択してタイトル名検索、カテゴリ検索、アーティスト名検索、楽曲高度検索などにより希望の登録楽曲を検索し(ステップS11)、楽曲紹介を見て内容を確認し(ステップS12)、最終的に購入希望の登録楽曲を選択して(ステップS13)、MP3ダウンロードボタンをクリックすると(ステップS14)、その登録楽曲について有料/無料を調べる(ステップS15)。選択した購入希望の登録楽曲が無料の場合には、直ちにダウンロードを実行する(ステップS23)、有料の場合には、顧客会員の認証確認を行い(ステップS16)、顧客会員が未認証か否かを調べる(ステップS17)。

【0029】既に認証済(ステップS17でNO)の顧客会員である場合には、現在のマイレージ数表示/ダウンロード(購入)の確認を行った後(ステップS22)、ダウンロードを実行する(ステップS23)。未認証(ステップS17でYES)の顧客会員である場合には、会員顧客の認証を行うページへリンクし(ステップS18)、新規登録の顧客会員か否かを調べる(ステップS19)。

【0030】新規登録(ステップS19でYES)の顧客会員である場合には、個人情報の入力、マイレージ購入・決済を行い(ステップS20)、登録済(ステップS19でYES)の顧客会員である場合には、メールアドレスとパスワードの認証を行う(ステップS21)。そして、現在のマイレージ数表示/ダウンロード(購入)の確認を行った後(ステップS22)、ダウンロードを実行する(ステップS23)。

【0031】また、コンテストの場合には、顧客端末において、例えば図10に示すようにまず、会員によりトップページからコンテストのオーデションかトーナメントかを選択されるので(ステップS21)、オーデションの場合には、参加登録楽曲の中からランダムに1曲を抽出して配信し(ステップS22)、配信した登録楽曲を試聴した会員からの電子投票を受け付け(ステップS23)、投票結果を更新する(ステップS24)。また、トーナメントの場合には、対戦する2曲の楽曲を配信し(ステップS25)、配信した登録楽曲を試聴した会員からの電子投票を受け付け(ステップS26)、投票結果を更新する(ステップS27)。

【0032】コンテストの際の電子投票画面は、オーデションの場合であれば、例えば図11(A)に示すように楽曲紹介その他、試聴する登録楽曲に関するイメージを含む情報を表示し、試聴しながらその点数を10点満点で投票するようなものである。また、トーナメントの場合であれば、例えば図11(B)に示すように試聴する2曲の登録楽曲に関するイメージを含む情報を表示し、試聴しながらそのいずれを勝として軍配を上げるか、あるいはオーデションの場合と同様に点数を10点満点で投票するようなものである。上記コンテストを一定期間実施し、その期間における各会員からの得点を積算することにより得点の上位からオーデション参加の登録楽曲をランキングすることができ、対戦する2曲の楽曲から勝ち抜いた楽曲を決定することができる。

【0033】次に、本発明に係る楽曲ネット登録管理システムにおける具体的な運用例について説明する。図11は楽曲のダウンロード時のフローの例を説明するための図、図12はライブバトル時のフローの例を説明するための図、図13はサービス登録・購入時のフローの例を説明するための図である。なお、後述するSIP、SISは、次のような者である。SIP(Strategic Independent Producer)は、楽曲のプロモーション情報

として、必要に応じて楽曲紹介、GIMの属性情報(好きなジャンル、嫌いなジャンル、楽器、ボーカル、作詩、作曲、アレンジ、レコーディング技術等、写真)、バンド紹介、画像を提供する者であり、SIS(Strategic Independent Servicessor)は、サービス契約を締結し、サービスの仲介等を行う者である。

【0034】本発明に係る楽曲ネット登録管理システムにおいて、楽曲を登録しダウンロードする基本的な手順の概要を説明する。図12に示すようにまず、会員登録、楽曲の登録(①)、SIP契約の締結(②)をオペレーションセンターに行くことにより、オペレーションセンターでは、ファイルサーバに対して楽曲のアップロードを行い(③)、データベースサーバに対してGIM、SIPの属性情報を入力し(④)、ポイントサーバにGIM、SIPのポイント口座を開設する(⑤)。

【0035】他方、顧客端末のリスナーからウェブサーバに楽曲の指定があると(⑥)、ファイルサーバから楽曲のダウンロードを実行し(⑦)、データベースサーバに楽曲のダウンロード情報(曲名、購入者情報等)を伝達する(⑧)。ポイントサーバで楽曲は、ダウンロード情報(購入金額・ポイント換算・ポイント配布)を獲得する(⑨)。ウェブサーバとデータベースサーバでは、楽曲・顧客登録情報のやりとりを行う(○10)。

【0036】ポイントサーバの情報は、疑似サーバからセキュリティ確保のための行動スクランブルによりウェブサーバに提供され(○11)、GIM、SIPによる楽曲のネット上での登録(MP3でのアップロード)、ポイント残高のチェックが適宜顧客端末から行われる(○12、13)。

【0037】コンテストは、図13に示すようにオペレーションセンターにおいて、GIMからの申込みを受け付け(①)、オペレーションセンターでは、ファイルサーバに対してMP3で登録済の楽曲をストリーミングのために変換すると共に(②)、データベースサーバに対してコンテストの応募に関する属性情報をインプットする(③)。

【0038】リスナーが顧客端末からストリーミングにて楽曲を試聴して、電子投票を行うことにより、ファイルサーバからデータベースサーバにストリーミング及び電子投票情報が伝達される(④~⑥)。ポイントサーバは、そのポイント換算・ポイント配布の情報を獲得する(⑦)。ウェブサーバとデータベースサーバの間では、コンテスト情報のやりとりを行う(⑧)。

【0039】ポイントサーバの情報は、疑似サーバからセキュリティ確保のための行動スクランブルによりウェブサーバに提供され(⑨)、GIM、SIPによる楽曲のネット上でのコンテスト応募(MP3でのアップロード)、ポイント残高のチェックが適宜顧客端末から行われる(○10、11)。

【0040】サービスの登録・購入を行う場合には、図

14に示すようにオペレーションセンターにおいて、SISにより音楽関連各種サービスの登録(ポイント化)を受け付け(①)、オペレーションセンターでは、データベースサーバへSIS属性情報及び音楽関連各種サービス情報並びにGIM、SIPとのやりとりを入力すると共に(②)、ポイントサーバにSISのポイント口座を開設して(③)、ウェブ上に音楽関連各種サービスを掲載する(④)。

【0041】他方、オペレーションセンターにおいて、GIM、SIPから電話やEメール等により音楽関連各種サービス利用の申込みを受け付け(⑤、⑥)、ポイントサーバは、音楽関連各種サービス利用によるポイント換算・ポイント配布の情報を獲得する(⑦)。

【0042】ポイントサーバの情報は、疑似サーバからセキュリティ確保のための行動スクランブルによりウェブサーバに提供され(⑧)、GIM、SIP、SISによるポイント残高のチェックが適宜顧客端末から行われる(⑨~○11)。

【0043】なお、本発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、種々の変形が可能である。例えば上記実施の形態では、MP3ファイルと試聴版(ストリーミング)ファイルをファイルサーバに登録し管理したが、ウェブサーバ、ファイルサーバ、データベースサーバを1つのサーバに纏めて構成してもよいし、他の組合せ形態により構成してもよい。また、MP3ファイルと試聴版ファイルは、他の楽曲データファイルからダウンロードするときや配信するとき適宜変換するように構成してもよい。

【0044】

【発明の効果】以上の説明から明らかなように、本発明によれば、サーバに楽曲データを登録し通信ネットを介して顧客端末に提供する楽曲ネット登録管理システムであって、少なくとも楽曲データを登録して管理し当該楽曲データを顧客端末に配信して電子投票によりコンテストを行うサーバを有し、顧客端末から楽曲データを試聴して電子投票によるコンテストを行うことを特徴とし、有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にしたダウンロード用楽曲データと有料のダウンロード用楽曲データを鑑賞可能にした配信用楽曲データとを登録して管理するサーバを有し、有料又は無料によりダウンロード用楽曲データを顧客端末にダウンロードして販売を行うと共に、配信用楽曲データを顧客端末に配信して電子投票によるコンテストを行うので、ヒット数や販売金額に応じて登録楽曲を評価・レーティングすることができ、一定期間での最低ヒット数、最低販売金額等を予め設定し、それをクリアしない楽曲はリクエストボックス入りとするなど、膨大な登録楽曲を簡便に管理し、客観的な評価結果を出すことができ、優れた音楽家、楽曲の排出を支援することができる。

【0045】コンテストは、参加対象とされた配信用楽

曲データをランダムに選択して顧客端末に配信し、電子投票を点数で受け付け、一定期間における得点を集計して総得点にしたがってランキング出力し、コンテストは、トーナメント形式で対戦する2曲の配信用楽曲データを顧客端末に配信し、電子投票を受け付け、一定期間における電子投票の勝ち負けで勝ち抜きを行うようにするので、定期的にコンテストを実施して膨大な楽曲の中に埋もれた優れた作品を容易に発掘し世に送り出すことができる。

【0046】また、サーバに楽曲データを登録し通信ネットワークを介して顧客端末に提供する楽曲ネット登録管理システムであって、少なくとも有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にした楽曲データを登録して管理するサーバや、少なくとも有料又は無料として音質を維持した状態で圧縮してダウンロード可能にした登録するための登録用楽曲データ及び販売用楽曲データを管理するサーバを有し、顧客端末より登録用楽曲データをサーバにアップロードし、有料又は無料により販売用楽曲データを顧客端末にダウンロードして販売を行うと共に、有料による楽曲データアップロードの場合及び有料による楽曲データの販売の場合には、決済手段のページへリンクして料金の決済を行って販売を行うようにすることにより、有料又は無料で全ての音楽家に平等にチャンスを提供することができる。

【0047】したがって、音楽家自らが、その天性・将来性を納得の上、見極めることが可能となり、速やかに本当の意味での天職を獲得することができ、レコーディングのみならずライブ演奏の素晴らしい音楽家を排出させ、結果として多くの人々の喜びを増大させることがで

きる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係る楽曲ネット登録管理システムの実施の形態を示す図である。

【図2】 パーソナルテーブルの構成例を示す図である。

【図3】 会員テーブルの構成例を示す図である。

【図4】 楽曲テーブルの構成例を示す図である。

【図5】 販売履歴テーブルの構成例を示す図である。

【図6】 本発明に係る楽曲ネット登録管理システムで用意されるトップページの表示例を示す図である。

【図7】 楽曲ファイルの例を示す図である。

【図8】 決済処理を行うルートを説明するための図である。

【図9】 楽曲販売の例を説明するための図である。

【図10】 コンテストの例を説明するための図である。

【図11】 電子投票画面の例を示す図である。

【図12】 楽曲のダウンロード時のフローの例を説明するための図である。

【図13】 ライブバトル時のフローの例を説明するための図である。

【図14】 サービス登録・購入時のフローの例を説明するための図である。

【符号の説明】

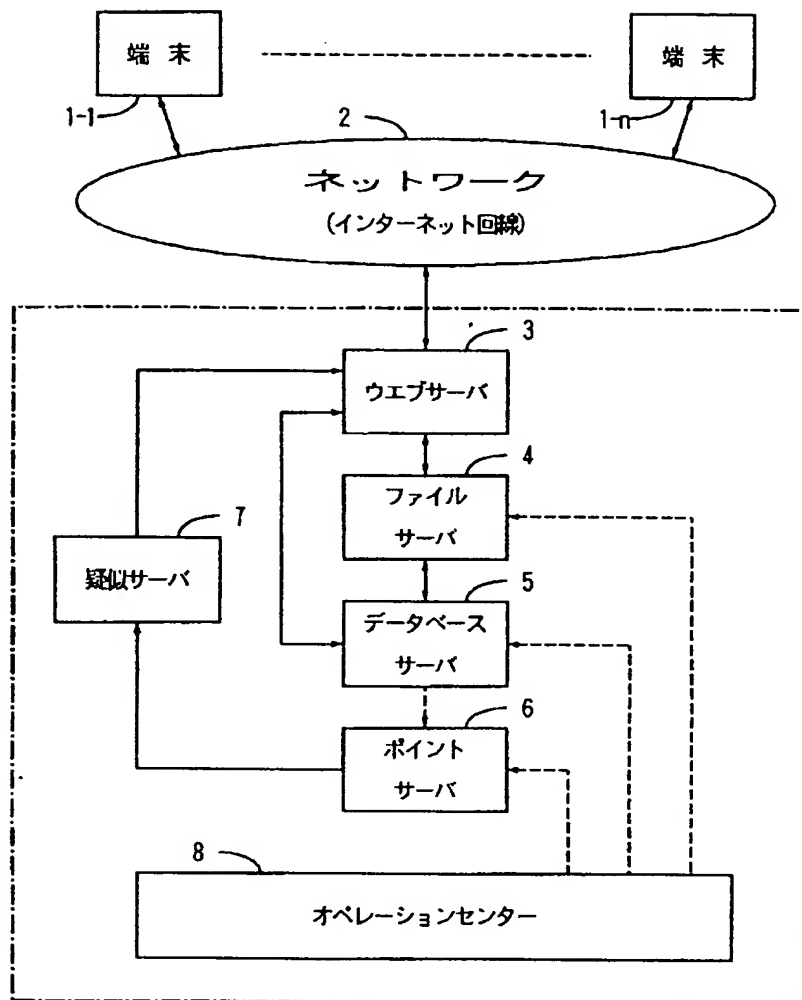
1-1〜1-n…端末、2…ネットワーク、3…ウェブサーバ、4…ファイルサーバ、5…データベースサーバ、6…ポイントサーバ、7…疑似サーバ、8…オペレーションセンター

【図5】

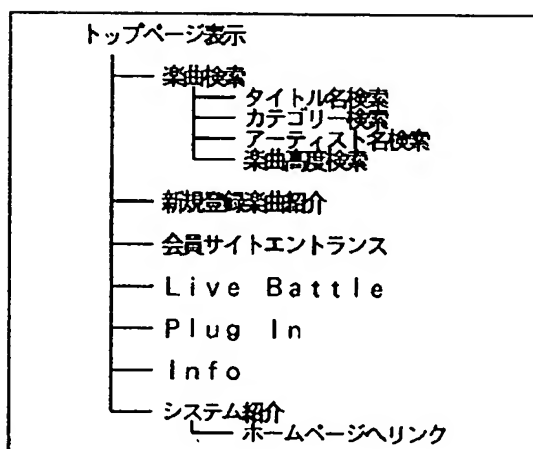
LV_Buy

項目	サイズ	内容
buy_id	64	伝票番号
id	32	顧客ID
buy_date	10	購入日
music_id	64	楽曲ID
amount	4	金額
buy_type	4	決済手段
init_date	10	レコード発生日時(※)
last_date	10	最終更新日時(※)
last_person	32	最終更新者(※)

【図1】



【図6】



【図2】

LB_Personal

項目	サイズ	内容
e_address	255	メールアドレス
nameJ	64	氏名 (全角漢字)
nameKana	64	かな (全角かな)
name	64	ローマ字 (半角)
address1	128	住所
address2	128	住所
address3	128	住所
tel	64	電話番号
fax	64	FAX 番号
Member_flag	16	登録してある会員の種別
normalID	32	会員顧客の ID
gimID	32	会員 GIM の ID
liveID	32	会員ライブハウスの ID
shopID	32	会員楽器店の ID
promoID	32	会員プロモーターの ID
init_date	10	レコード発生日時 (※)
last_date	10	最終更新日時 (※)
last_person	32	最終更新者 (※)

(※) 内部で使用

【図3】

LV_Member

項目	サイズ	内容
e_address	255	メールアドレス
memberType	4	会員の種別
id	32	会員番号
start_date	10	会員登録日
finish_date	10	有効期限
passwd	32	パスワード (暗号化)
position	32	担当 (ボーカル、楽器)
bands	255	参加中のバンド (複数可)
area	32	活動エリア
genre	32	ジャンル
comment	255	コメント (簡単な紹介)
buy_milage	4	購入マイレージ数
get_milage	4	獲得マイレージ数
got_milage	4	清算済みマイレージ数
contest	4	コンテスト参加回数
url	255	Web サイトの URL
pic	255	イメージデータへの Path
init_date	10	レコード発生日時 (※)
last_date	10	最終更新日時 (※)
last_person	32	最終更新者 (※)

【図4】

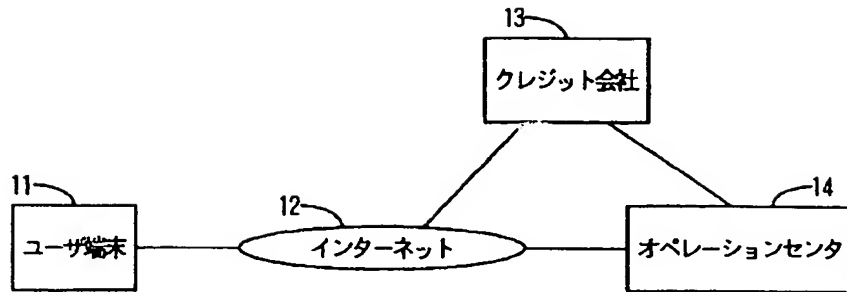
LV_Music

項目	サイズ	内容
music_id	64	楽曲ID
gimID	32	会員GIMのID
isFree	1	無料か有料か?
title	128	楽曲タイトル
mp3	256	Mp3ファイルへのPath
demo	256	試聴版ファイルへのPath
genre	32	ジャンル
group	64	ミュージシャン名
tempo	16	テンポ
keywords	255	検索キーワード
intro	255	曲紹介
comment	16	曲に対するコメント(別領域)
image	255	イメージへのPath
price_normal	4	一般価格
price_member	4	会員価格
milage_normal	4	一般消費マイレージ
milage_member	4	会員消費マイレージ
mp3_count	4	MP3ダウンロード回数
mp3_count_all	4	累計のMP3ダウンロード回数
demo_count	4	試聴回数
demo_count_all	4	累計の試聴回数
get_milage	4	獲得マイレージ
got_milage	4	清算済みマイレージ
init_date	10	レコード発生日時(※)
last_date	10	最終更新日時(※)
last_person	32	最終更新者(※)

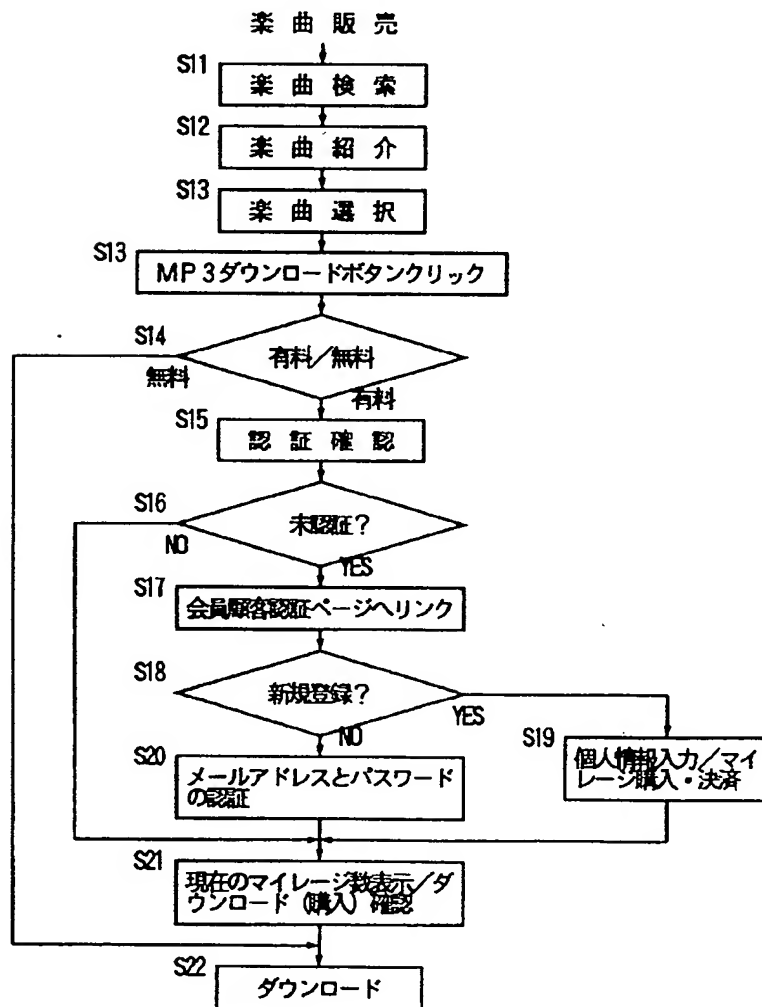
【図7】

ストリーミングファイル	MP3ファイル	未審査ファイル

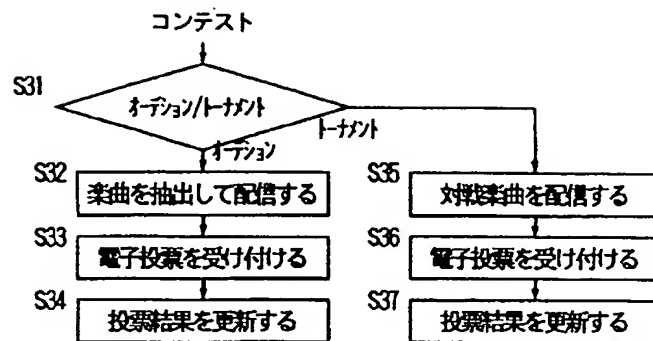
【図8】



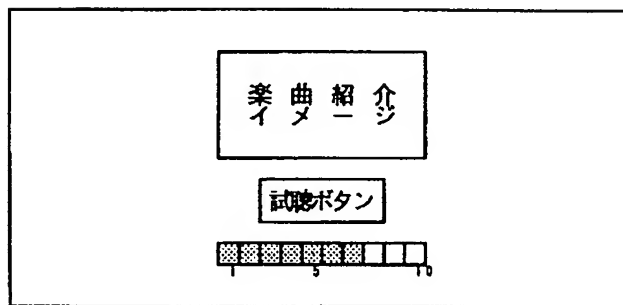
【図9】



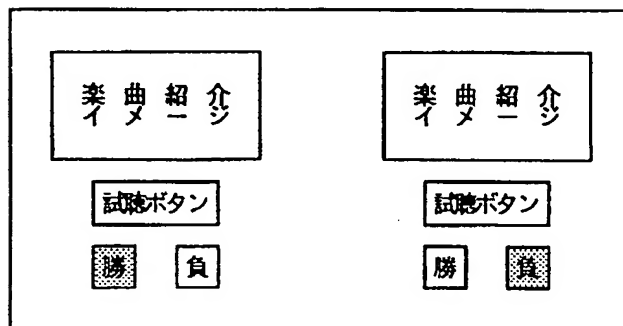
【図10】



【図11】

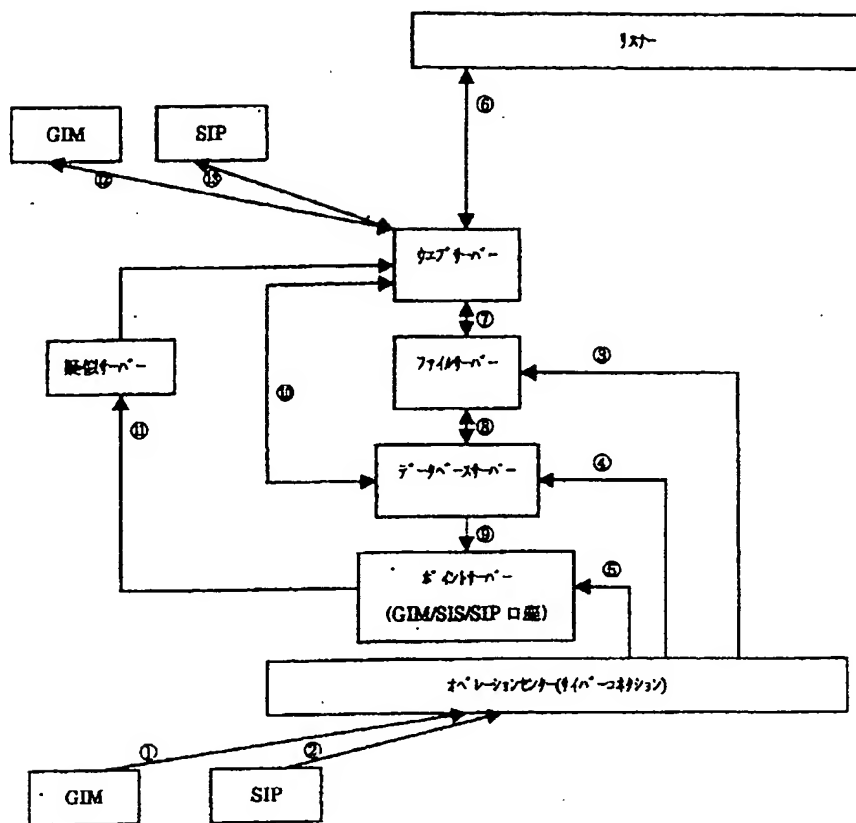


(A)

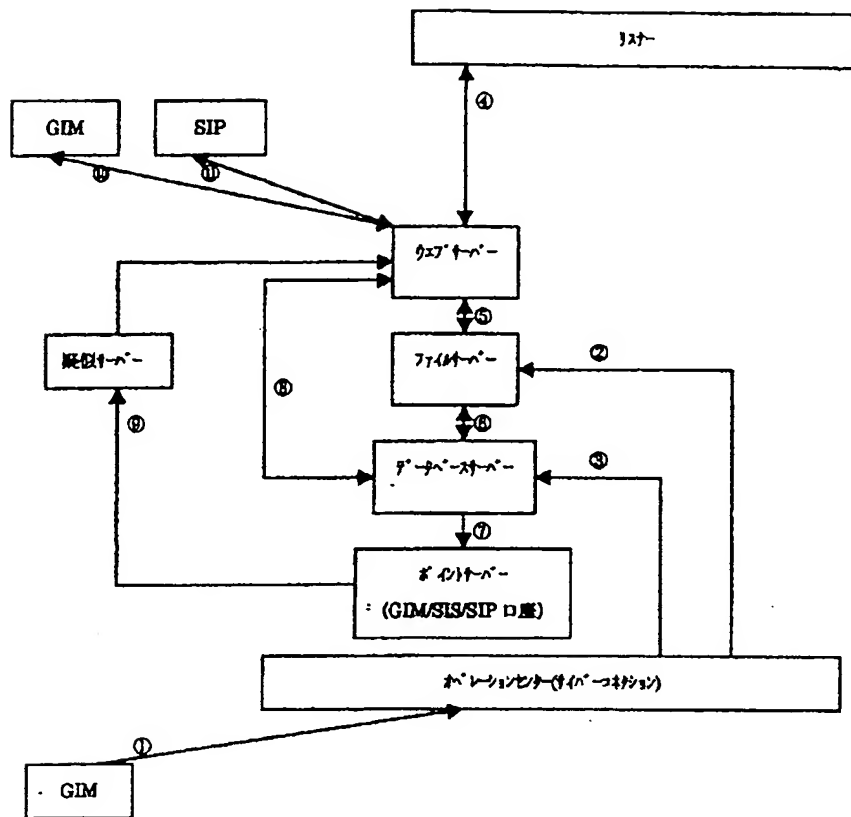


(B)

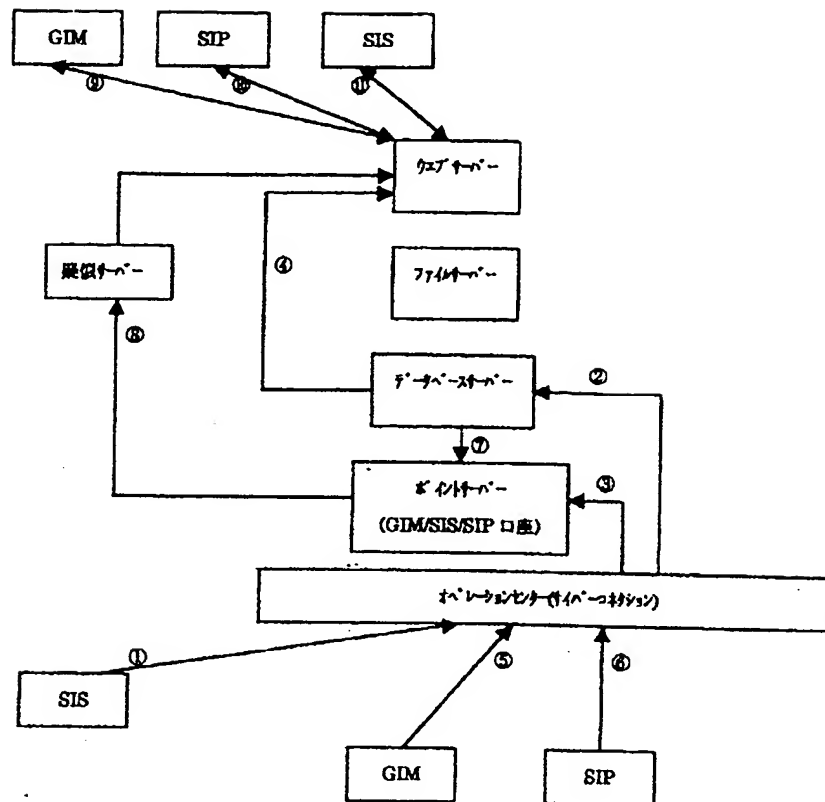
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

(51) Int. Cl.⁷
G10K 15/02

識別記号

FI
G10K 15/02

テーマコード(参考)

(72) 発明者 鹿渡 俊宏
東京都豊島区目白4丁目1番20号 都市研
ビル3階 サイバーコネクション・ジャパ
ン株式会社内(72) 発明者 転法輪 秋
東京都豊島区目白4丁目1番20号 都市研
ビル3階 サイバーコネクション・ジャパ
ン株式会社内(72) 発明者 浜田 博昭
東京都豊島区目白4丁目1番20号 都市研
ビル3階 サイバーコネクション・ジャパ
ン株式会社内Fターム(参考) 5B049 AA06 BB36 CC05 CC10 CC36
CC38 FF09 GG04